

RÈGLEMENT LIGUES // LE SMILE

Équipes et inscription

Chaque effectif d'équipe est composé d'un minimum de 6 joueurs - Pas de limite de joueurs.
Chaque équipe est composée de maximum 8 joueurs (5 sur le terrain + 3 remplaçants) le jour du match.
Chaque joueur doit avoir 18 ans pour participer à la compétition (16 ans avec autorisation parentale).
L'équipe s'engage à dûment remplir le formulaire d'inscription et s'acquitter de la somme totale d'inscription avant la 1^{ère} journée.

Respect des horaires

Chaque équipe doit se présenter au moins 15mn avant le début du match.

Sauf en cas de retard exceptionnel, le chronomètre est lancé par l'arbitre 5mn après le créneau de la rencontre. Le match ne démarre que si les 2 équipes sont composées de 4 joueurs minimum sur le terrain.

Passé 15 minutes de retard sur le créneau de la rencontre, le match est annulé et l'équipe retardataire perd par forfait 10-0.

Report et annulation

Chaque équipe possède 1 report exceptionnel par saison (**le centre doit être prévenu par mail au minimum 48h avant le jour du match**).

Le match reporté sera programmé en fin de championnat ou à tout autre moment convenu avec le centre et les équipes (jour et créneau horaire pouvant différer du créneau habituel).

Si le report n'est pas fait dans les délais impartis (moins de 48h avant la rencontre), l'équipe adverse gagne la rencontre par forfait 10-0.

Dans le cas d'un deuxième report exceptionnel non prévenu 48h à l'avance, le centre est susceptible de renvoyer l'équipe du championnat sans remboursement.

En cas de forfait de l'équipe sur l'ensemble du championnat, aucun remboursement des frais d'inscription ne sera établi.

Le centre se réserve le droit, en cas de force majeure, de reporter un match avec un délai de prévenance de 48h.

Feuille de match

Chaque équipe s'engage à remplir sa feuille de match et renseigner le nom de chaque joueur.

Pour la ligue du Dimanche matin, les équipes s'engagent à renseigner le score final exact en fin de match.

La feuille de match est à remettre au centre.

Déroulement de la ligue

Phases des rencontres aller & retour :

- Toutes les équipes se rencontrent sur des matchs non éliminatoires.
- Rencontres aller et retour pour toutes les équipes,
- Attribution des points pour le classement à l'issue des matchs aller et retour,
- A l'issue des matchs de classement, dernière journée de "play-off" (matchs de classement final)

Classement

Le classement s'effectue par le biais des règles de calcul suivant :

- 1 victoire = 4 points
- 1 nul = 2 points
- 1 défaite = 1 point

Le classement général sera déterminé par le nombre de points. En cas d'égalité de point, le recours au goal-average sera pris en compte, puis à la meilleure attaque.

LES RÈGLES DU JEU

Le ballon :

Le ballon utilisé lors du championnat est de taille 5.
Le ballon T4 lesté est autorisé sous certaines conditions.

Temps de jeu :

Les matchs se disputent sur deux mi-temps de 25 minutes avec mi-temps de 5 min.
En cas d'égalité lors des phases finales / ou lors de matchs à élimination directe, 3 pénalités seront tirés pour départager les deux équipes.

Chaque période doit être prolongée pour récupérer le temps perdu occasionné par :

- L'examen des blessures des joueurs
- Le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu
- Les actes visant à perdre du temps délibérément ...

Information changements : Vous disposez de 5 secondes maximum entre chaque arrêt de jeu.
La durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

Équipement des joueurs :

- Tenue sportive obligatoire : short, maillot, chaussettes, jogging...
- Couleur de maillots identique pour chaque équipe et différenciation entre équipes (ou utilisation de chasubles),
- Il est fortement recommandé de jouer au foot 5 avec des chaussures spécifiques,
- **Les crampons moulés et vissés sont interdits,**
- Le port de protège-tibia est autorisé,
- Il est interdit de jouer avec des bijoux (montres, boucles d'oreilles, colliers...).

Infractions/sanctions :

Le joueur ne respectant pas ces obligations doit quitter le terrain. Tout joueur ayant quitté le terrain de jeu pour corriger sa tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre.

Nombre de joueurs - match :

8 joueurs maximum dont 3 remplaçants (5 joueurs sur le terrain dont 1 gardien).

- Les changements peuvent se faire à tout moment,
- Le changement de gardien se fait sur un arrêt de jeu (si le ballon touche les filets le jeu, faute...),
- Le remplaçant n'a pas le droit d'entrer si le joueur n'est pas sorti du terrain,
- Chaque joueur peut devenir gardien au fil de la rencontre.

Arbitrage :

Ligue PRO = Arbitre dédié

Ligue Relax = Arbitre dédié

Ligue du Dimanche matin = Auto-arbitrage. Chaque équipe doit donc faire acte de fair-play, de compréhension et de respect afin que les matchs se déroulent dans les meilleures conditions. Ainsi, chaque équipe doit désigner un joueur de son équipe pour gérer l'arbitrage le temps d'une mi-temps.

- L'arbitre évolue à l'intérieur de l'aire de jeu.
- L'arbitre dispose de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger.

Le respect de l'arbitre est essentiel, toute contestation pourra être sanctionnée d'une faute comptabilisée ou bien d'un carton jaune voire d'un carton rouge avec exclusion définitive du joueur pour le restant du match. Des sanctions plus importantes peuvent être prises par le centre en cas de non-respect du règlement intérieur.

L'arbitre a pour mission de :

- Veiller à l'application de des règles du Jeu,
- Assurer le contrôle et suivi du match,
- S'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences,
- Assurer le respect du temps et le respect du score (suivi du score sur panneau d'affichage),
- Arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à sa discrétion, à chaque infraction aux règles du jeu, blessure ou interférence extérieure ...

La surface de réparation :

Les joueurs sont autorisés à rentrer dans la surface de réparation et de tirer au but.

Faute dans la surface = Penalty.

Infrastructures :

Le jeu avec les parois est autorisé.

Dès que le ballon touche un filet, le ballon ne peut plus être joué.

Plusieurs cas sont alors envisagés :

Si le ballon touche le filet sur la longueur = Touche : engagement balle au sol le long de la paroi à l'endroit où le ballon est sorti. La touche est indirecte et jouée au pied.

Si le ballon touche le filet du haut = Remise du ballon au gardien adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Si le ballon touche le filet sur la largeur, derrière les buts :

- Si le gardien a touché en dernier le ballon : il le récupère, dégagement à la main. Le ballon est considéré "en jeu" si le gardien remet la balle au sol et joue au pied.
- Si c'est un défenseur qui touche le ballon en dernier : remise du ballon au gardien de l'équipe attaquante. Dégagement à la main. Le ballon est considéré "en jeu" si le gardien se remet la balle au pied.
- Si c'est un attaquant qui touche le ballon en dernier : le gardien récupère le ballon dégagement à la main. Le ballon est considéré "en jeu" si le gardien se remet la balle au sol et joue au pied.
- Il est interdit au gardien de dégager le ballon dans ses propres filets pour obtenir un « 6 mètres » = remise du ballon au gardien de l'équipe attaquante.

Le gardien de but :

- Le gardien de but a le droit d'utiliser ses mains.
- Il ne peut marquer directement de la main.
- Il est autorisé de sortir de sa surface de réparation (devient joueur de champ en dehors de sa surface de réparation).
- Il ne peut rentrer dans sa surface de réparation balle au pied et reprendre le ballon à la main.
- Il lui est interdit de prendre à la main le ballon lorsqu'il le reçoit d'une passe au pied volontaire de son coéquipier (sanction = penalty) même avec une paroi.
- Il a le droit de prendre le ballon à la main lorsqu'il le reçoit d'une passe d'un partenaire de la tête ou de la poitrine.
- Il peut redonner le ballon (passe au pied) à la personne qui vient de lui transmettre, le une-deux est autorisé.
- Il ne peut garder le ballon en main plus de 5s (si > 5s = coup franc indirect en limite de surface).
- Le jeu au sol lui est autorisé mais il n'a pas droit de sortir les pieds en avant.
- Remise en jeu: Dégagement à la main, le ballon est remis en jeu si le gardien remet la balle au sol et joue au pied.

Les remplacements :

- Ils peuvent se faire à tout moment.
- Le changement de gardien se fait sur un arrêt de jeu avec autorisation de l'arbitre.
- Le remplaçant n'a pas le droit d'entrer si le joueur n'est pas sorti du terrain.
- Le nombre de remplacement est illimité.

Le coup d'envoi et reprise du jeu :

Le coup d'envoi, reprise de jeu et après chaque but :

L'engagement se fait du centre du terrain par une passe à un coéquipier situé dans son camp. Tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain. L'arbitre donne le signal du coup d'envoi.

But :

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, sous réserve qu'aucune infraction n'ait été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué. L'arbitre signale alors la validité du but.

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, le match est déclaré nul (et peut être suivi de prolongations ou penaltys lors de phases finales ou matchs à élimination directe).

Les contacts :

- Les contacts sont limités.
- Il est interdit de s'aider de ses mains, de pousser, de tirer un joueur avec ses mains.
- Les charges lourdes sur un joueur sont interdites, même épaule contre épaule.
- Les contacts sont sanctionnés d'une faute ou d'un penalty.
- **Tacle interdit.**

Coup franc :

Lorsque l'arbitre signale une faute, il signale un coup franc direct ou indirect (au choix de l'équipe ayant subi la faute) à l'endroit de la faute.

Il s'effectue de la façon suivante :

- Mur à 2 mètres minimum
- La passe à la palissade est interdite et sera considérée comme une faute.

Fautes et comportement antisportif :

Une faute est accordée à l'équipe adverse du joueur qui commet une des fautes suivantes :

- Bousculer un adversaire,
- Lorsque le gardien conserve le ballon plus de 5 secondes dans ses mains (coup franc indirect),
- Lorsqu'un joueur fait obstruction,
- Lorsqu'un joueur force le passage,
- Lorsqu'un joueur empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
- Lorsqu'un joueur s'accroche aux filets et à la paroi,
- Jeu à terre,
- **Tacle interdit = penalty.**

Penalty – tir au but :

En cours de match – Penalty si :

- Faute dans la surface de réparation,
- Prise du ballon à la main du gardien, lorsqu'il le reçoit d'une passe au pied volontaire de son coéquipier ,
- Tacle sur l'aire de jeu,
- Joueur empêchant un but en commettant une main.
- 3EME FAUTES/ÉQUIPE DANS UNE MI TEMPS = PENALTY. remis à 0 a chaque mi-temps

Règles et procédures :

- Le tireur positionne le ballon sur le point de penalty,
- Le gardien doit rester sur sa ligne de but,
- Tous les autres joueurs sont positionnés derrière le tireur,
- Le tireur est autorisé à un pas d'élan + un pied d'appui (course d'élan interdite & départ position statique ; piétinement interdit),
- Aucune reprise de balle n'est autorisée après un arrêt du gardien ou rebond du ballon sur le but,
- L'arrêt du gardien entraîne la fin de l'action,
- Dès que le ballon a touché le filet, l'action est terminée.
- Dès que le ballon a touché le gardien, les montant du but ou la paroi, le jeu continu.

Lors des matchs de phases finales ou à élimination directe :

- Le gardien sera toujours le même du début à la fin de la séance de penalty
- Le gardien adverse a le droit de tirer le penalty,
- Si au bout des 3 penaltys il y a toujours égalité, c'est la mort subite.

Sanctions disciplinaires :

Fautes passibles d'un avertissement (carton jaune) :

- Comportement anti sportif,
- Fautes à répétition,
- Enfreindre avec persistance les règles du jeu,
- Manifester sa désapprobation,
- Injures simples,
- Retarder la reprise du jeu...

Infractions/sanctions :

Le joueur sort temporairement durant 5 minutes ; celui-ci a le droit d'être remplacé.

Fautes passibles d'exclusion (carton rouge).

Un joueur est exclu du terrain de jeu quand il commet l'une des fautes suivantes :

- Empêche l'équipe adverse de marquer un but en commettant une main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- Commet une faute grossière et/ou violente,
- Crache sur /vers quelqu'un,
- Commet un acte de brutalité,
- Tient des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agit de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté,
- Reçoit un second avertissement au cours du même match...

Infractions/sanctions :

- **Un joueur exclu doit quitter l'aire de jeu.**
- **Le joueur est exclu définitivement du match et ne pourra pas être remplacé.**
- Si deuxième exclusion du joueur au cours du championnat = le joueur est suspendu pour les deux prochains matchs.
- Si troisième exclusion du joueur au cours du championnat = le joueur est exclu de la ligue (aucun remboursement accepté)
- Lorsqu'une équipe se voit mentionner d'un deuxième carton rouge au cours du même match, le match est arrêté. Il sera donné perdu pour l'équipe sanctionnée (10-0).

TARIFS

Le tarif d'une participation pour une équipe est de :

LIGUE PRO = 800€ TTC

LIGUE RELAX = 800€ TTC

LIGUE DU DIMANCHE MATIN = 700€ TTC

L'équipe s'engage à dûment remplir le formulaire d'inscription et s'acquitter **en un seul paiement** de la somme totale d'inscription avant **le 24 Octobre 2023**. En cas de non paiement à temps, l'équipe ne pourra plus disputer les matchs de la ligue.

En cas de comportements violents, antisportifs et/ou des propos désobligeants, le centre se réserve la décision d'avertir puis d'exclure définitivement un joueur ou une équipe. Cet engagement est valable jusqu'à la décision contraire de la direction (aucun remboursement accepté).

Le centre se garde le droit d'exclure – sans remboursement - toute équipe ne respectant pas le règlement intérieur du centre.